

STUDI PENGALAMAN RUANG SEBAGAI DASAR ANALISIS PERANCANGAN RUANG PADA BANGUNAN YOGYAKARTA *CITY PLANNING GALLERY*

Nofantoro¹, Widi Cahya Yudhanta²

^{1,2}Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Teknologi Yogyakarta, Jalan Raya Glagahsari No.63, Warungboto, Kec. Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55164

Nofantoro93@gmail.com

ABSTRAK

Perancangan *City Planning Gallery* dengan pendekatan pengalaman ruang bertujuan sebagai pusat informasi dalam perubahan fisik pembangunan seluruh wilayah kota Yogyakarta baik pada masa lalu dan tentang perencanaan pembangunan kota di masa yang akan datang diharapkan mampu menjadi sumber ilmu pengetahuan kepada masyarakat akan pembangunan wilayah kota Yogyakarta. Dalam perkembangannya kota Yogyakarta memiliki visi dan misi untuk mewujudkan kota *Smart City* di dalamnya mencakup tentang pendidikan, pariwisata, budaya, dan pusat pelayanan jasa. *City Planning Gallery* di Yogyakarta sangat dibutuhkan untuk mewujudkannya sekaligus mentransparansikan data maupun perencanaan yang berkaitan tentang perkembangan kota Yogyakarta, Yogyakarta *City Planning Gallery* diharapkan menjadi sebuah sarana interaktif yang dapat dirasakan oleh masyarakat dengan proses perancangannya melalui pendekatan pengalaman ruang. Perancangan Yogyakarta *City Planning Gallery* dengan pendekatan pengalaman ruang menggunakan Teori Proksimitas dalam teori tersebut pengalaman pada suatu ruang akan lebih terasa berkesan dan mudah untuk diingat karena menekankan pada 5 panca indera manusia yang secara langsung maupun tidak langsung akan berhubungan dengan media visual di dalam *Gallery* sehingga pencapaian pendekatan ruang dalam perencanaan *gallery* ini mampu terkonsep secara maksimal.

Kata kunci: *City Planning Gallery*, *Gallery*, Pengalaman Ruang, Pengaruh lima panca indera manusia pada ruang.

PENDAHULUAN

Perancangan *City Planning Gallery* bertujuan sebagai pusat informasi dalam perubahan fisik pembangunan seluruh wilayah kota Yogyakarta baik pada masa lalu dan untuk perencanaan pembangunan kota di masa mendatang, perancangan Yogyakarta *City Planning Gallery* dengan Pendekatan Pengalaman Ruang adalah suatu bangunan yang mewadahi wajah pembangunan kota Yogyakarta melalui ruang galeri sebagai usaha dalam mengkaji elemen persamaan dari perbedaan dalam perencanaan galeri.

PENELITIAN TERDAHULU

Jenis *Gallery* Kontemporer yang memiliki fungsi komersial dan dimiliki oleh perorangan/ swasta yang bersifat umum, dimana interaksi orang atau perkumpulan orang sangat jelas terlihat dan fungsi ruang yang ada bisa diakomodasi dari beberapa program yang dibuat untuk melibatkan

langsung publik dalam proses transaksi pengetahuan, didalamnya memiliki fungsi utama sebagai wadah/ alat komunikasi antar pengguna, fasilitas didalamnya memiliki ruang *Workshop*, *Exhibition Room*, *Stock Room*, *Auction Room*, *Restoration Room*. Tujuan adanya *gallery* sebagai destinasi tambahan wisata, sarana publik untuk berinteraksi dan sebagai penyalur informasi melalui bentuk visual yang dipamerkan maupun melalui bentuk arsip yang mampu diakses oleh publik sehingga rencana dan perencanaan dalam pembangunan kota jogja dapat ditransparansikan secara langsung dalam sebuah ruang *gallery*.

Aktivitas pengguna digolongkan menjadi dua yang pertama aspek pengunjung dan aspek kurator, aspek pengunjung diasumsikan sebagai pelaku yang beraktivitas guna melakukan kegiatan secara pribadi maupun berkelompok dengan cara terstruktur maupun langsung sedangkan kurator

diasumsikan sebagai pengguna yang mengurus dan mengawasi segala bentuk barang yang dipamerkan dalam *gallery* untuk memelihara, menjaga, mengumpulkan dan mempublikasikan ya.

Standar dalam tata ruang *gallery* mempunyai dua akses sirkulasi untuk mencapai ke ruang dalam bangunan saling berhubungan dan dalam tata ruangnya memiliki 3 macam yang mempengaruhi dalam *display* ukuran benda, bentuk, dan fungsi atau tujuan dari barang tersebut dipamerkan dalam skala manusia untuk melihat dan merasakan lingkungan sekitar, pengaruh lain dalam tata ruang berasal dari bentuk ruang yang mampu mawadahi pergerakan pengguna seperti bukaan dalam ruang tata atur pola lantai, dinding, dan langit-langit. Syarat teknis meliputi pencahayaan dan penghawaan yang cukup dan stabil serta tata letak utilitas dalam bangunan tidak mengganggu aktivitas sirkulasi didalam ruang pameran yang terbentuk oleh tata ruang maupun dari alur tata barang yang dipamerkan.

Manfaat utama *City Planning Gallery* menambah pengetahuan dan informasi, sebagai referensi visual, pengguna mendapat perspektif/sudut pandang waktu yang lebih jelas dan luas, dan memberikan nuansa berbeda melalui ruang.

Ruang pameran pada galeri sebagai tempat untuk memamerkan atau *display* karya seni harus memenuhi beberapa berupa terlindung dari kerusakan, pencurian, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu. Persyaratan umum tersebut meliputi pencahayaan yang cukup, penghawaan yang baik dan kondisi ruang yang stabil, tampilan *display* dibuat semenarik mungkin dan dapat dilihat dengan mudah, Ruang dirancang sebagai tempat untuk gerak, aktivitas, dan istirahat manusia maka harus ada kesesuaian baik statis (diam) atau dinamis (gerak) antara bentuk dan dimensi ruang dan dimensi tubuh manusia, dimensi tubuh manusia baik struktural atau fungsional, di dalam teori Proksimitas, Hall (1969) berpendapat setiap hari manusia selalu mengalami pengalaman meruang. Perasaan meruang adalah sebuah perpaduan penggunaan panca indera yakni penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan perasa. Tidak hanya kelima indera tersebut, namun sebuah

pengalaman meruang terbentuk dan terpolo dari sebuah budaya.

Pengalaman ruang terjadi akan lingkungan sekitar melalui lima panca indera pada manusia yang diaplikasikan dalam wujud interior ruang dan geometri sebagai pengatur batas antar ruang dan pembentuk sirkulasi dalam bangunan, bentuk ruang mengikuti fungsi sebagaimana barang yang dipamerkan, jenis bahan dipakai pada element lantai, dinding dan langit-langit, warna sebagai pengaruh fisiologis secara tidak langsung terhadap pengguna, tekstur perwujudan bentuk ekspresi ruang melalui indera penglihatan dan peraba, bau sebagai bentuk pengaplikasian sebuah ruang yang membawa pengunjung merasakan secara langsung melalui indera penciuman dan membawanya pada nuansa tertentu menurut karakter dari bau tersebut, Suara adalah hal yang paling mengontrol dari semua akal perasaan karna ketika indera penglihatan tertutup suara tetap akan menyalurkan ke dalam otak manusia sehingga pola fikir pengguna secara tidak langsung dapat terasa di dalam ruang, Skala, ukuran dan proporsi menciptakan suasana berbeda pada lingkungan ruang.

METODE PENELITIAN

Tahapan dalam perencanaan Yogyakarta *City Planning Gallery* adalah dengan melakukan studi literatur, Studi literatur yang digunakan pada perencanaan ini adalah berupa teori yang diperoleh dari berbagai sumber baik buku, jurnal, dilanjutkan dengan survey lapangan. Survey lapangan dilakukan guna memperoleh data eksisting site, data – data yang diperoleh pada saat survey lapangan sangat diperlukan untuk analisa guna memperoleh rancangan bangunan dan memenuhi standar baik itu dalam hal desain. Data Lapangan dan studi literatur dijadikan dasar untuk menganalisis dan digunakan pada proses perencanaan arsitektural agar tercapai hasil seperti yang diinginkan.

A. Studi Literatur

Melakukan studi tentang peraturan yang mengenai persyaratan pembangunan di Kota Yogyakarta serta mempelajari teori – teori tentang galeri dan pendekatan ruang yang ada di Indonesia maupun luar Indonesia. Data literatur yang didapat antara lain:

1. Peraturan pembangunan di Kabupaten Yogyakarta.
2. Teori tentang bangunan Galeri.
3. Teori Pengalaman Ruang

B. Survey Lokasi

Melakukan survey langsung ke lokasi yang akan didirikan Yogyakarta *City Planning Gallery*, agar lebih memahami kondisi eksisting site dan tapak. Data survey yang didapat antara lain:

- | | |
|--|-------------------------------------|
| 1. Data eksisting lokasi | 6. Ukuran lokasi |
| 2. Bentuk lokasi | 7. Kondisi lokasi |
| 3. Suasana lokasi | 8. Sirkulasi |
| 4. Keamanan | 9. Budaya di lokasi |
| 5. Aktivitas yang terjadi di lokasi dan sekitarnya | 10. Sarana dan Prasarana di lokasi. |

C. Analisa Site

1. Analisa Makro
2. Analisa Messo
3. Analisa Mikro

D. Studi Analisis

Merupakan tahap penguraian masalah dari data-data yang telah terkumpul, dengan berdasarkan landasan teori yang relevan dengan masalah.

E. Analisa Program Ruang

Analisa program ruang merupakan upaya dalam menentukan kebutuhan ruang yang tepat guna bagi penggunaannya sehingga ruang yang diperoleh lebih efisien baik dalam besaran ruang, organisasi ruang maupun jumlah ruang, tahapan antara lain:

1. Pelaku
2. Kegiatan
3. Kebutuhan Ruang

F. Analisa Konsep Desain Pengalaman Ruang

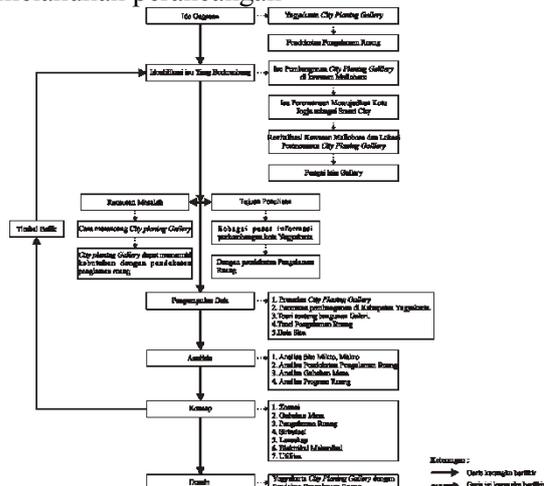
Point yang diambil untuk mendapatkan konsep desain, yaitu:

1. Site
 - Sirkulasi
 - Orientasi bangunan
 - Tatahan masa
 - Zonasi
 - Transformasi bentuk gubahan masa
2. Form
 - Study material
 - Bentuk dan masa bangunan
 - Utilitas

- Struktur
- 3. Pengalaman Ruang
 - Hubungan antar ruang
 - Ruang dan geometri
 - Bentuk ruang
 - Zonasi
 - Warna
 - Bau
 - Tekstur
 - Skala, ukuran dan proporsi

Hasil analisis diatas merupakan hasil dari tiap tahapan dan proses analisa, mulai dari analisa site, program ruang, sehingga memunculkan konsep desain.

Pola dalam berfikir untuk menentukan bagaimana alur yang akan dijalankan sehingga mampu menjadi sebuah pijakan dalam melakukan perancangan



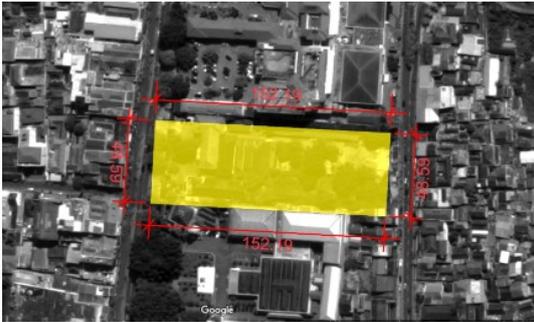
Gambar 1. Bagan kerangka penelitian

PEMBAHASAN

1. Lokasi Tapak

Lokasi berada di Kawasan wisata Malioboro tepatnya di jalan Malioboro No.56, Suryatmajan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta adalah bagian dari pengembangan revitalisasi kawasan malioboro, kondisi tapak berupa dari bangunan lama kantor dinas pariwisata kota Yogyakarta dan kantor Unit Pengaduan Malioboro, Adapun batas – batas site adalah sebagai berikut:

1. Utara : Hotel Grand Ina Malioboro.
2. Selatan : Gedung Kantor Dewan Perwakilan Rakyat DIY, Masjid DPRD.
3. Barat : Jalan Malioboro.
4. Timur : Jalan Mataram.

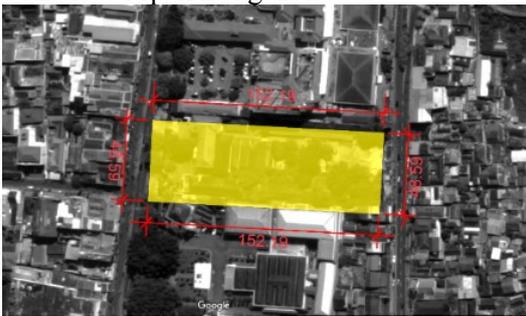


Gambar 2. lokasi site (Satuan dalam meter)

lokasi berada di kawasan pariwisata yang memiliki satu arah jalur kendaraan bermotor, Adapun aksesibilitas ke lokasi site adalah sebagai berikut :

1. Utara : Jalan Pasar Kembang ke timur Masuk ke jalan Malioboro
2. Barat : Jalan Malioboro
3. Timur : Jalan Mataram ke utara masuk ke jalan Malioboro
4. Selatan : Memutar lewat ke Jl. Mataram atau Jl. Bhayangkara Jl. Gandekan

2. Analisa Tapak
Analisa Tapak Bangunan



Gambar 2. Tapak bangunan

kondisi lahan merupakan lahan alih fungsi terletak berada di tengah kawasan kota Yogyakarta dan kawasan pariwisata sehingga mudah diakses, bentuk tapak persegi panjang dengan Koefisien Dasar Bangunan 60%.

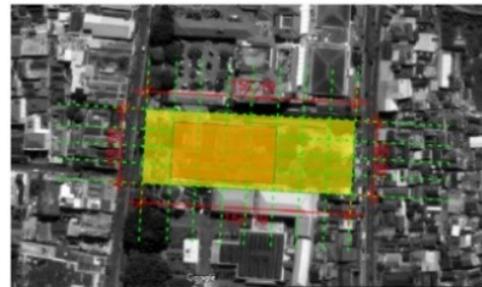
Respon



Gambar 3. Respon Tapak bangunan

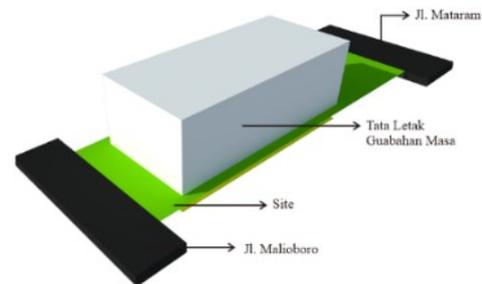
- a. Penempatan gubuhan masa berada pada tepat di batas sempadan bangunan jl. Malioboro
- b. Menambah landmark lingkungan kawasan pariwisata Malioboro
- c. Sebagian fungsi lahan kosong dapat dimanfaatkan secara maksimal

3. Analisa Gubahan Masa



Gambar 4. Analisa tapak

Respon

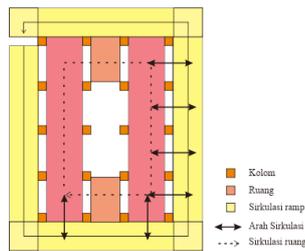


Gambar 5. Respon Analisa Gubahan Masa

Analisa Gubahan Masa terbentuk dari kondisi site yang berbentuk persegi panjang dengan garis geometri pembagian yang ada pada tapak menjadi beberapa bagian.

4. Analisa Pengalaman Ruang

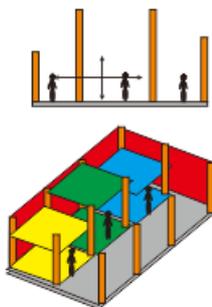
4.1 Analisa Ruang dan Geometri



Gambar 6 . Respon Analisa Ruang dan Geometri

- Lorong sebagai area sirkulasi sekaligus pembentuk ruang secara *ring circulation*
- Hubungan antar ruang saling berdekatan saling terhubung satu sama lain
- Kolom dan balok membentuk masa bangunan mengikuti tata ruang.

4.2 Analisa Ruang dan Geometri



Gambar 7. Respon Analisa Bentuk Ruang

- Permainan elevasi pada langit-langit menimbulkan kesan yang berbeda
- Penghawaan dan sirkulasi mendapatkan ruang yang beda
- Pengguna secara tidak langsung mampu membedakan perbedaan antar ruang.

4.3 Analisa Jenis Bahan



Gambar 8. Respon Analisa jenis bahan

- Dinding
Kayu , plester cat, ekspos material
- Lantai
Permainan pola lantai, elevasi
- Langit-langit
Papan gypsum, kayu, logam aluminium composi panel

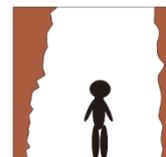
4.4 Analisa Warna



Gambar 9. Respon Analisa warna

- Penggunaan warna umum secara langsung mudah diingat
- Penggambaran tentang jenis ruang dalam langsung tersampaikan
- Pengaruh psikologis terhadap pengguna tinggi.

4.5 Analisa Tekstur



Gambar 10. Respon Analisa tekstur

- Testur kasar, sedang dan halus diaplikasikan pada kedua sisi dinding
- Penggambaran suasana ruang sangat terasa.
- Pengaruh psikologis terhadap pengguna tinggi.

4.6 Analisa Bau



Gambar 11. Respon Analisa bau

- Bau alami
- a. Bau didapatkan melalui scend material yang di ekspos pada dinding maupun bidang lain.
- b. Penggambaran suasana ruang sangat terasa.
- c. Pengaruh psikologis terhadap pengguna tinggi.

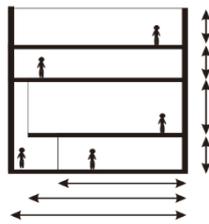
4.7 Analisa Suara



Gambar 12. Respon Analisa suara
Suara alami

- a. Suara timbul dari gerakan elemen pendukung ruang seperti gemericik air
- b. Pengaruh psikologis pengguna secara tidak langsung membawa ke suasana ke luar ruangan
- c. Pengaruh psikologis terhadap pengguna tinggi.

4.8 Analisa Skala/ Ukuran/ Proporsi



Gambar 13. Respon Analisa skala/ ukuran/ proporsi

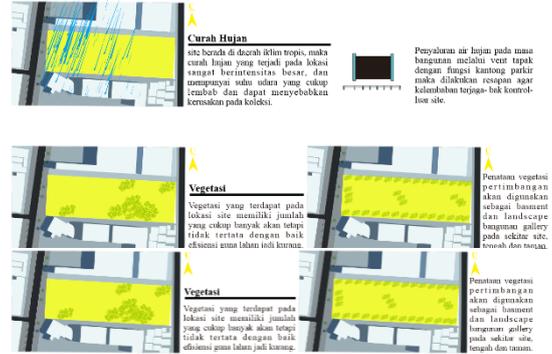
- a. Kesan lebih luas pada area dasar dengan void
- b. Perbedaan ketinggian ruangan antar lantai
- c. Pengaruh psikologis akan suasana ruang sangat tinggi.

4.9 Analisa Makro



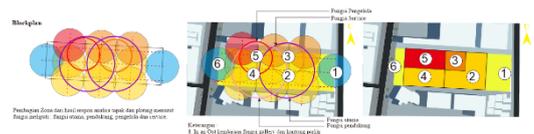
Gambar 14. Analisa Makro

4.10 Analisa Mikro



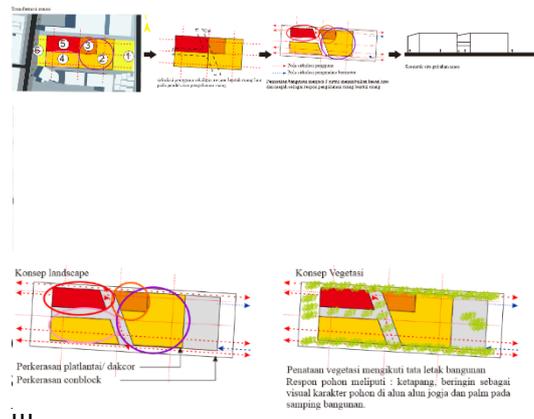
Gambar 15. Analisa Mikro

4.11 Analisa Blokplan



Gambar 16. Analisa Blokplan

4.12 Analisa Gubahan Masa



bar 16. Analisa Gubahan Masa

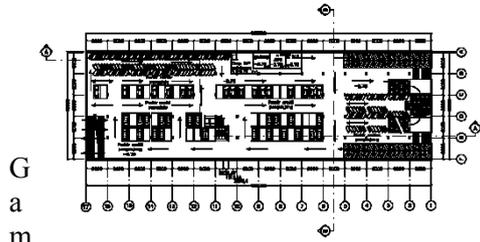
4.13 Pengembangan Desain

4.13.1 Siteplan



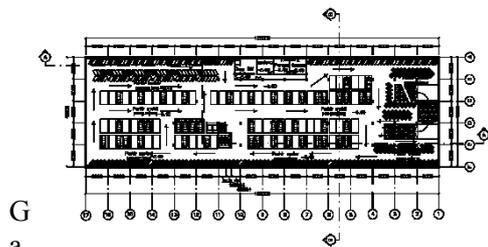
Gambar 17. Siteplan(Sumber: analisa penulis).

4.13.2 Denah Lantai



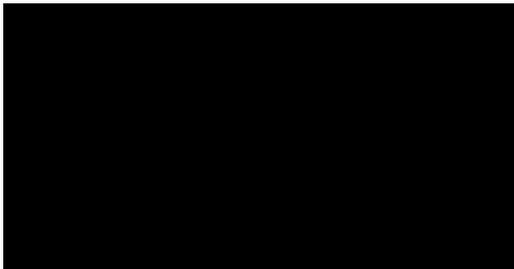
Gambar

18. Denah Basement 2 (Sumber: analisa penulis).

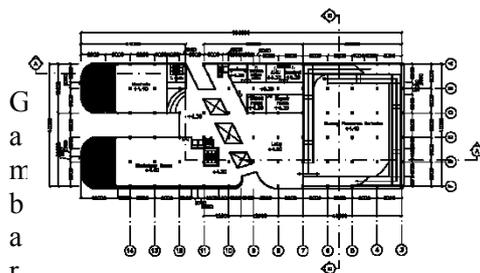


Gambar

19. Denah Basement 1 (Sumber: analisa penulis).

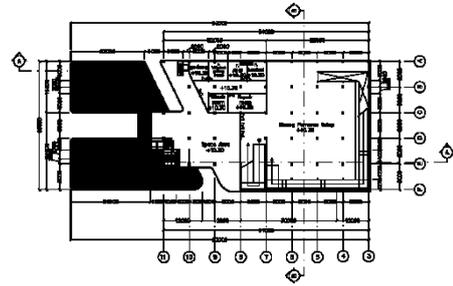


Gambar 20. Denah Lantai 1 (Sumber: analisa penulis).



Gambar

21. Denah Lantai 2 (Sumber: analisa penulis).

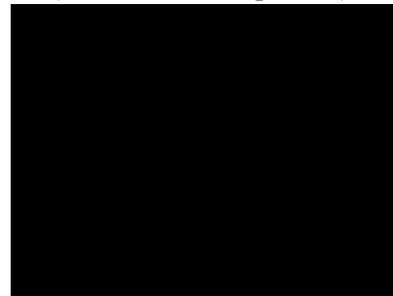


Gambar

22. Denah Lantai 3 (Sumber: analisa penulis).

Gambar

18. Denah Lantai 4 (Sumber: analisa penulis).



Gambar 19. Denah Lantai 5 (Sumber: analisa penulis).

4.13.3 Tampak Bangunan



Gambar 20. Tampak Jl. Malioboro (Sumber: analisa penulis).

Gambar

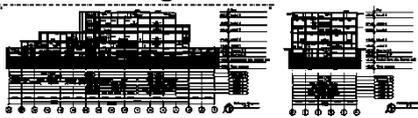


Gambar 21. Tampak Jl. Mataram
(Sumber: analisa penulis).



Gambar 22. Tampak Samping Kiri
(Sumber: analisa penulis)

4.13.4 Potongan



Gambar 23. Potongan Bangunan
(Sumber: analisa penulis).



Gambar 24. Potongan Kawasan
(Sumber: analisa penulis).

4.13.5 Eksterior



Gambar 25. Eksterior jl.
Malioboro(Sumber: analisa penulis).



Gambar 26. Eksterior Jl. Mataram(Sumber: analisa penulis).



Gambar 27. Eksterior Mata Burung
(Sumber: analisa penulis).

4.13.6 Interior



Gambar 28. Interior lantai 2 ruang
pameran terbuka
(Sumber: analisa penulis).



Gambar 29. Interior lantai 3 ruang
pameran tetap
(Sumber: analisa penulis).



Gambar 30. Interior lantai 4 ruang
pameran temporer
(Sumber: analisa penulis).

KESIMPULAN

Desain bangunan Yogyakarta *City Planning Gallery* dengan pendekatan pengalaman ruang ini bertujuan untuk mewadahi berbagai macam bentuk perkembangan yang terjadi di daerah kota Yogyakarta pada masa lalu dan masa mendatang melalui ruang sebagai aspek utama dalam memberikan kesan dan dorongan di tujuan agar pengguna dapat lebih merasakan isi dalam gallery melalui ruang yang berbeda

beda dan memiliki suasana yang berbeda konteks dengan apa yang di pameran.

Konsep pendekatan pengalaman ruang bertujuan untuk merubah pola aktivitas dan pola berfikir pada manusia ketika berkunjung dan memasuki bangunan *gallery*, pada umumnya pengguna hanya terfokus pada karya atau barang yang di pameran saja, melalui pendekatan pengalaman ruang ini mencoba untuk merubah bagaimana pengguna memasuki *gallery* dan melihat karya akan menemukan dan merasakan suasana yang berbeda beda membawa psikologis pengguna ke luar dari *gallery* dengan melalui lima panca inderanya untuk menjelajahi bagaimana kota Yogyakarta berkembang dari masa dulu, sekarang, dan untuk masa mendatang menuju kota *smart city* melalui ruang sehingga ketika pengguna keluar dalam *gallery* mereka akan mendapatkan dan lebih mampu mengerti bagaimana kota Yogyakarta berkembang dan perencanaanya untuk masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

¹De Chiara, Joseph, John Hancock Calladar. (1973). *Time Saver Standards for Building Types*. USA: The McGraw-Hill Companies. Inc

²Tutt, Patricia and Adler, David. (1979). *New Metric Handbook*. London: The Architectural Press.

³Penerbit Erlangga. *Bentuk Ruang dan Tataan* edisi ketiga (2006). Jakarta: Arsitektur by Francis D.K. Ching

⁴Bappeda DIY, (2017), *Arah Kebijakan Pembangunan DIY 2017-2022*. Yogyakarta

⁵www.media.neliti.com/media/publications/217887-implementasi-pengalaman-ruang-dalam-desa.pdf

⁶www.othisarch07.wordpress.com/2010/02/05/fungsi-ruangbentuk-dan-ekspresi-dalam-arsitektur

⁷www.bappeda.jogjaprovo.go.id/berita/detail/54-smart-city-peluang-dan-tantangan-untuk-yogyakarta-berbudaya